



VÝCHODISKÁ PRE APLIKÁCIU VOJNOVEJ HRY NA ÚSEKU PLÁNOVANIA OBRANY ŠTÁTU

BASIS FOR THE APPLICATION OF WAR GAME IN THE FIELD OF PLANNING OF NATIONAL DEFENSE

Mária MACHYNOVÁ

HISTÓRIA ČLÁNKU

Doručený: 19. 04. 2022

Schválený: 09. 06. 2022

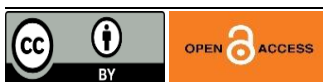
Vydaný: 30. 06. 2022

ABSTRACT

War game is a decision-making technique, the results of which can affect the strategic level of state defense management. The Directive of the Government of the Slovak Republic on Planning of the State Defense specifies that the war game may be applied in the planning of the use of the Armed Forces of the Slovak Republic for the purposes of state defense. However, this Directive, or any other document, does not specify how it is to be applied. This paper therefore deals with the definition, history and purpose of war games. In addition, it contains the typology of war games, its elements, participants, processes and phases (steps) of the war game. The aim is to provide basic information that can be used in the processing of own procedures (within the Slovak Republic) for the application of this decision-making method in the field of planning of national defense.

KEYWORDS

War game, wargaming, planning of the state defense



© 2021 by Author(s). This is an open access article under the Creative Commons Attribution International License (CC BY). <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

ÚVOD

Význam plánovania obrany štátu vo vzťahu k prebiehajúcemu vojnovému konfliktu v bezprostrednej blízkosti hraníc Slovenskej republiky (ďalej len „SR“), naberá na význame a dôležitosti. Oblasť, ktorej dlhodobo nebola venovaná pozornosť¹, sa postupne kreuje,

¹ Ako sa konštatuje v Komplexnom hodnotení obrany SR za rok 2019 (s. 2), skvalitnenie riadenia obrany štátu patrí k rozhodujúcim predpokladom zvyšovania obranyschopnosti SR. Dlhodobé neriešenie tejto oblasti sa prejavilo v obmedzeniach v oblasti právneho rámca, príslušnej dokumentácie vrátane plánov a pripravenosti príslušného personálu s dopadom na pripravenosť na riadenie obrany štátu najmä v čase vojny alebo vojnového

pričom prvý významný krok predstavovala novela zákona č. 319/2002 Z. z. o obrane SR v znení neskorších predpisov (ďalej len „zákon o obrane SR“), ktorou sa s účinnosťou od 1. februára 2020 implementovala Koncepcia rozvoja systému obrany štátu (uznesenie vlády SR č. 409 z 13. septembra 2018) a ktorá priniesla nové pojmy, okrem iného plánovanie obrany štátu.

Zákon o obrane SR (§ 25 ods. 1) ustanovuje, že plánovanie obrany štátu zahŕňa štyri plánovacie disciplíny – obranné plánovanie, plánovanie použitia ozbrojených síl SR na účely obrany štátu, plánovanie mobilizácie ozbrojených síl SR a plánovanie hospodárskej mobilizácie na účely obrany štátu. Riadenie procesu plánovania obrany štátu je v kompetencii vlády SR (§ 6 písm. b)), ktorá v tejto súvislosti schvaľuje smernicu o plánovaní obrany štátu, pričom túto smernicu spracúva a predkladá vláde SR Ministerstvo obrany SR (§ 7, písm. p)).

Druhý zásadný krok predstavuje schválenie Smernice vlády SR o plánovaní obrany štátu (uznesenie vlády SR č. 66 z 31. januára 2022). V predkladacej správe sa uvádza, že táto smernica systémovo reaguje na stav plánovania a dokumentácie na úseku obrany štátu s dôrazom na vertikálne a horizontálne väzby plánovacích disciplín a ich výstupov.

Smernica vlády SR o plánovaní obrany štátu, v nadväznosti na ustanovenia zákona o obrane SR, stanovuje, že plánovanie použitia ozbrojených síl SR na účely obrany štátu zahŕňa vypracúvanie situačných plánov, plánov použitia ozbrojených síl SR v čase vojny, plánov použitia ozbrojených síl v čase vojnového stavu a stálych plánov použitia ozbrojených síl SR (čl. 3 ods. 1). Zároveň konkretizuje, že plány použitia ozbrojených síl SR v čase vojny a plány použitia ozbrojených síl SR v čase vojnového stavu sa môžu spracovať, okrem iného, s využitím simulácie vojenskej operácie, v ktorej sa modelujú konkrétne parametre hrozby a možnosti najlepšej reakcie – tzv. vojnové hry (čl. 3 ods. 5).

Vzhľadom na to, že pre účely plánovania použitia ozbrojených síl SR a plánovania obrany štátu, ako takého, nie je na strategickej úrovni riadenia štátu bližšie špecifikované využitie vojnové hry (okrem uvedeného ustanovenia v Smernici vlády SR o plánovaní obrany štátu), tento príspevok sa preto zaoberá tým, čo vlastne vojnová hra je – okrem definície, histórie a účelu vojnových hier obsahuje sumarizáciu poznatkov, ktoré poskytujú príručky USA, resp. Veľkej Británie, venujúce sa vojnovým hrám. Konkrétne ide najmä o typológiu vojnových hier, jej prvky, účastníkov, procesy a fázy (kroky) vojnové hry. Cieľom je poskytnúť základné informácie, ktoré môžu byť využité pri spracovaní vlastných postupov (v rámci SR), na aplikáciu tejto rozhodovacej metódy na úseku plánovania obrany štátu.

Pri spracovaní príspevku boli využité nasledovné príručky/publikácie:

- a) Príručka strategických vojnových hier – Strategic Wargaming Series Handbook (USA) spracovaná v United States Army War College,

stavu. Na zlepšenie tejto oblasti sa realizovali opatrenia už v predošlých rokoch. V roku 2019 bolo ťažisko úsilia o skvalitnenie riadenia obrany štátu v implementácii Koncepcie rozvoja systému obrany štátu.

- b) Príručka pre vojnových hráčov – War Gamers’ Handbook: A Guide for Professional War Gamers (USA) spracovaná U. S. Naval War College,
- c) Príručka vojnových hier – Wargaming Handbook (Veľká Británia) spracovaná Ministerstvom obrany, Development, Concepts and Doctrine Centre,
- d) Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie (Nemecko) spracovaná na Führungsakademie der Bundeswehr autormi Birnsteil a kol.,
- e) Spojenecká doktrína pre komplexné plánovanie operácií spracovaná Najvyšším veliteľstvom spojeneckých síl v Európe,
- f) odborné publikácie, venujúce sa problematike vojnových hier.

Pri spracovaní príspevku bola použitá najmä metóda komparácie s cieľom porovnania prístupov k vojnovým hrám uvádzaných vo vyššie uvedených dokumentoch.

1 DEFINÍCIA VOJNOVEJ HRY

Jednotná ustálená definícia vojnovej hry nie je. Britská Príručka vojnových hier pracuje s nasledovnou definíciou: „model vojny založený na scenári, v ktorom výsledok a sled udalostí ovplyvňujú a sú ovplyvnené rozhodnutiami hráčov“ (Príručka vojnových hier, 2017, s. 5). Zároveň radí vojnové hry medzi rozhodovacia techniku, ktorá pomáha preskúmať, čo funguje (výhra/úspech) a čo nie (prehra/neúspech). Sú to dynamické udalosti riadené rozhodovaním hráčov a práve hráči, ich spoločné skúsenosti, rozhodnutia, ktoré prijímajú, naratív, ktorý vytvárajú a poznatky, ktoré si odnášajú, tvoria jadro vojnovej hry.

Viacerymi definíciami sa zaoberá americká Príručka pre vojnových hráčov: „Vojnová hra je nástroj na skúmanie možností rozhodovania v prostredí s neúplnými a nedokonalými informáciami.“² Príručka však ďalej používa definíciu Perlu³, odborníka na vojnové hry a výskumníka v oblasti vojnového námorníctva, ktorý definuje vojnové hry ako „vojnový model alebo simuláciu, ktorej realizácia nezahŕňa činnosti skutočných vojenských síl a ktorej sled udalostí ovplyvňuje a zároveň je ovplyvnený prijatými rozhodnutiami hráčov zastupujúcich opozitné strany“ (Príručka pre vojnových hráčov, 2015, s. 4).

Príručka strategických vojnových hier uvádza, že „strategická vojnová hra je štruktúrovaná a facilitovaná interakcia medzi odborníkmi na tému, ktorá napomáha pri formovaní budúceho strategického rozhodovania tým, že zlepší pochopenie príslušných problémov“ (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 2).

² Definícia pôvodne pochádza z publikácie Herman, M., Frost, M., & Kurz, R. (2009). *Wargaming for leaders*.

³ Definícia pôvodne pochádza z publikácie Perla, P. (1990). *The art of wargaming: A guide for professionals and hobbyists*.

Dunnigan (1997, Kapitola 1), vojensko-politický analytik, konzultant obrany a ministerstva zahraničia a dizajnér vojnových hier, hovorí, že vojnová hra je pokus dostať sa do budúcnosti lepším pochopením minulosti. Vojnová hra je kombináciou hry, histórie a vedy.

Z pohľadu vojenstva sa vojnové hry používajú ako neoddeliteľná súčasť procesu plánovania operácií a v tomto kontexte ide o flexibilný nástroj určený na vývoj, porovnávanie a precizovanie variantov pôsobenia („Course of action“)⁴ počas operácie a zároveň štruktúrovaný proces, ktorý porovnáva vlastné varianty pôsobenia s variantami pôsobenia protivníka (Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie, 2006, s. 2).

Z definícií vyplýva, že vojnové hry možno vnímať ako nástroj na skúmanie možností rozhodovania v prostredí s neúplnými a nedokonalými informáciami, je možné ho využiť aj v iných oblastiach spoločnosti a na rôznych úrovniach riadenia, vrátane plánovania obrany na strategickej úrovni riadenia štátu.

2 HISTÓRIA VOJNOVÝCH HIER

Hra, ako taká tu existuje od nepamäti. Predpokladá sa napríklad, že hra Go bola vynájdená v Číne pred viac ako 2500 rokmi, niektorí jej vznik pripisujú Sun Tzuovi, autorovi knihy Umenie vojny (Wood, 2020). Je to územná hra, v ktorej sa súperia snažia ohraničiť svojimi kameňmi čo najviac voľných priesečníkov hracej dosky. Počas hry je tiež možné zajať súperove kamene. Postupne, ako sa doska plní kameňmi, odohrávajú sa na nej striedavo útok a obrana, vpád i ústup, prenasledovanie a únik. Hra končí, keď sú územia hráčov jednoznačne vymedzené. Víťazí ten, kto získal väčšie územie (Pravidlá Go, 2021).

Starovekí Gréci hrali petteia (kamienky), zatiaľ čo Rimania hrali ludus latrunculorum (hra malých vojakov) a Indovia v 7. storočí vytvorili chaturangu. (Hangge, 2019). Táto hra používala figúrky predstavujúce slony, pechotu a kavalériu, ktoré manévrovali na štvorcovej doske a používali kocky na určenie výsledku bitiek. Moderná hra šach je pravdepodobne založená na tejto hre (Wood, 2020). A práve šach prirovnáva Dunnigan (1997, Kapitola 5) k vojnovkej hre, keďže predstavuje jednu z najstarších zachovaných, ale tiež najpresnejších vojnových hier.

Napriek tomu to bola pruská hra z 19. storočia, Kriegsspiel, ktorá sa prvýkrát preložila ako „vojnová hra“ („wargame“), a mala vplyv na úspech Pruska počas francúzsko-pruskej vojny a konečnej porážky Napoleona III (Hangge, 2019).

Pod týmto názvom – Kriegsspiel – vyvinuli dvaja dôstojníci (von Reisswitz a jeho syn) súbor inštrukcií na znázornenie taktických manévrov. V roku 1824 bol Kriegsspiel predvedený generálovi von Mufflingovi, náčelníkovi pruského generálneho štábu, ktorý tento koncept

⁴ Možnosť, ktorá splní alebo prispeje k splneniu misie alebo úlohy a z ktorej sa odvíja podrobný plán (AAP-6, 2021, s. 35).

zaviedol do armády (Príručka vojnových hier, 2017, s. 1). Išlo o prvé podrobné a realistické vojnové hry, ktoré slúžili na výcvik, plánovanie a testovanie vojenských operácií. Mechanika hier bola vyvinutá po dôkladnom preštudovaní skutočných vojenských manévrov a bitiek (Dunnigan, 1997, Kapitola 5). Zatiaľ čo Prusi boli prví, ktorí prijali vojnové hry, ostatné národy čoskoro túto techniku skopírovali. Počas nasledujúcich dvoch storočí ozbrojené sily väčšiny národov využívali rôzne formy vojnových hier na účely výcviku a plánovania a v polovici dvadsiateho storočia sa stali všeobecne akceptovanými v celej armáde (Príručka vojnových hier, 2017, s. 1).

Využívanie vojnových hier vrcholilo pred a počas druhej svetovej vojny. Odvtedy sa ich techniky, ktoré ďaleko presahujú rámec manuálnych stolových hier, vyvinuli do širokého spektra aplikácií. Teraz, keď veľké svetové mocnosti ako Spojené štáty, Rusko a Čína súperia o dominanciu naprieč širokou škálou vojenských oblastí, tvorcovia politik obnovili záujem o vykonávanie vojnových hier a považujú ho za nástroj strategických, operačných a technologických inovácií (Barzashka, 2019-2). Okrem toho, vďaka veľmi pozitívnym skúsenostiam USA s „wargamingom“ v Perzskom zálive (1990 – 1991) a rýchlym rozvojom simulačných programov, sa vojnové hry stali neoddeliteľnou súčasťou plánovacieho procesu NATO a mnohých spojeneckých ozbrojených síl (Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie, 2006, s. 1).

3 ÚČEL VOJNOVEJ HRY

Vojnové hry majú niekoľko účelov – môžu poskytnúť vstup do analýzy zložitých problémov, môžu byť tiež použité ako nástroj na vzdelanie alebo ako nástroj na poskytnutie skúseností s vykonávaním určitých činností (Príručka pre vojnových hráčov, 2015, s. 5). Príručka strategických vojnových hier (2015, s. 1-2) konkretizuje, že účelom je riešenie vybraných otázok strategického významu, ale aj podporuje vzdelávanie a výskum, poskytuje informácie a pohľady na otázky národnej alebo vojenskej strategickej povahy. Poznatky odhalené počas vedenia vojnové hry môžu mať ďalekosiahle účinky na politiku, plánovanie a rozhodovanie na strategickú úroveň.

Vo všeobecnosti bol v podkladovej literatúre identifikovaný **analytický a vzdelávací** (alebo aj neanalytický) **účel vojnových hier**. Napr. Barzashka (2019-2) (zakladateľka a riaditeľka King's Wargaming Network na King's College v Londýne) uvádza, že existujú analytické vojnové hry, ktorých cieľom je inovovať, a neanalytické vojnové hry, ktorých cieľom je vzdelávať, obhajovať alebo zabávať.

Ak je vojnová hra **analytická**, znamená to, že má v úmysle zbierať údaje, aby vytvorila zovšeobecniteľné poznatky a takáto hra by sa mala riadiť vedeckými princípmi. Analytické vojnové hry začínajú výskumnými otázkami, ktoré informujú o probléme, zbere údajov a postupoch analýzy (Barzashka, 2019-2). Úlohou analytických vojnových hier je pomáhať

formovať budúcnosť, nie ju predpovedať (Barzashka, 2019-1). Príručka vojnových hier (2017, s. 8-9) medzi analytické vojnové hry radí:

- a) **plánovacie vojnové hry** – analytické vojnové hry používané na vývoj a testovanie plánov na riešenie konkrétnych udalostí alebo okolností, pričom môže ísť o politické, strategické, operačné alebo taktické situácie. Ich cieľom je vystaviť plány prísnemu skúmaniu s cieľom identifikovať riziká, problémy a predtým nezvažované faktory;
- b) **vojnové hry s rozhodovaním** – analytické vojnové hry, ktoré informujú o rozhodnutiach v reálnom svete. Dynamický a nepredvídateľný charakter vojnových hier umožňuje hráčom zvážiť budúce udalosti a podporiť s nimi súvisiace rozhodovanie. Zámerom je generovať prehľady a údaje, ktoré zvýšia pochopenie napríklad toho, ako
 1. sa môžu situácie vyvinúť,
 2. sa môžu štruktúra síl a koncepcie prispôbiť novým výzvam,
 3. môžu veda a technika poskytnúť konkurencieschopnú výhodu.

Na rozdiel od uvedeného, **vzdelávacie vojnové hry** začínajú vzdelávacími cieľmi. Hoci všetky analytické hry vzdelávajú, vzdelávacie hry nemôžu poskytnúť vierohodné závery o výskumnej otázke, ak sa neriadia správnymi výskumnými postupmi (Barzashka, 2019-2). V súvislosti so vzdelávacím účelom vojnových hier hovorí Príručka vojnových hier (2017, s. 8) o vzdelávacích a výcvikových vojnových hrách, ktoré sú zamerané na výcvik personálu, využívajúc bezpečné prostredie („safe-to-fail environment“), ktoré umožňuje účastníkom cvičiť, experimentovať a inovovať. Tieto vojnové hry sú na to vhodné, pretože vytvárajú možnosti zážitkového učenia, ktoré pomáha rozvíjať zdieľaný naratív o situáciách a úlohách, ktorým môže personál čeliť v reálnom svete.

Rozdiel medzi vzdelávacími (alebo aj výcvikovými) vojnovými hrami a analytickými vojnovými hrami nie je striktný. Vojnová hra navrhnutá na jeden účel bude mať pravdepodobne výhody aj na ten druhý. Avšak v roku 1966 Francis McHugh, v súvislosti so vzdelávacím alebo analytickým účelom vojnových hier, napísal: „V praxi sa zistilo, že je lepšie nasmerovať hru len na jeden z týchto cieľov, to znamená vybrať si za primárny cieľ poskytnúť vojenským veliteľom skúsenosti s rozhodovaním alebo poskytnúť vojenským veliteľom informácie potrebné pre rozhodovanie.“ (Príručka vojnových hier, 2017, s. 9).

4 TYPOLÓGIA VOJNOVÝCH HIER

Existujú rôzne typy vojnových hier. Prvé základné členenie, bolo uvedené už v predchádzajúcej kapitole, a to členenie podľa účelu vojnovéj hry na analytické a vzdelávacie. Táto kapitola sumarizuje typológiu vojnových hier podľa americkej Príručky strategických vojnových hier a podľa britskej Príručky vojnových hier. Vojnové hry možno deliť podľa formy

vojnovéj hry, z hľadiska jej postupu, podľa oblasti, v ktorej sa vojnová hra vykonáva a z hľadiska počtu hracích strán. Stručný prehľad typológie je uvedený v tabuľke 1 a charakteristiky jednotlivých typov vojnových hier sú konkretizované v nasledujúcom texte.

Typy vojnových hier z hľadiska **formy**:

- a) **table-top cvičenie** – vojnová hra založená na diskusii, počas ktorej hráči sedia pri stoloch a komunikujú medzi sebou, aby riešili kľúčové problémy vojnovéj hry. Aj keď nie sú špecificky štruktúrované ako hry založené na postupných ťahoch hráčov („ťahová hra“), facilitátori často prinútiť hráčov zvažovať problémy v určitom poradí, aby určili vzťah medzi konkrétnymi rozhodnutiami a akciami (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 16);
- b) **workshop** – zahŕňa skupinu odborníkov diskutujúcich o konkrétnom probléme. Workshopy sú zvyčajne úzko zamerané a určené na tvorbu samostatného produktu, ako je model alebo rámec, ktorý sa bude ďalej skúmať. Workshop môže tiež viesť k lepšiemu pochopeniu konkrétneho problému, ktorý možno neskôr preskúmať v inej vojnovéj hre (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 16);
- c) **seminárna hra** – diskusia s otvoreným koncom vedená medzi odborníkmi, založená na argumentoch, s cieľom získať názory a úsudky. Hráči, vnorení do kontextu, vykonávajú rozhodnutia a následne čelia ich dôsledkom. Seminárne hry sa zvyčajne vedú v malých skupinách a nemali by sa zamieňať s konvenčným seminárom (Príručka vojnových hier, 2017, s. 39);
- d) **maticová hra** – táto hra si vyžaduje, aby hráči poskytli niekoľko konkrétnych argumentov pre úspech navrhovanej akcie. Tie sú obmedzené len predstavivosťou hráča a ich realizovateľnosťou. Ostatní hráči potom môžu klásť protiargumenty a následná krátka diskusia vedie priamo k výsledku rozhodnutia. Diskusie sú časovo obmedzené, aby umožnili viacero akcií a proti akcií v hre (argumenty a protiargumenty), takže účastníci sú nútení počas hry znášať dôsledky svojich rozhodnutí. Maticová hra si vyžaduje skúseného facilitátora/rozhodcu, ktorý vedie hráčov celou vojnovou horu a moderuje jednotlivé diskusie (Príručka vojnových hier, 2017, s. 40).

Typy vojnových hier z hľadiska **oblasti, v ktorej sa vykonáva**:

- a) **vojnová hra na testovanie variantov pôsobenia počas operácie** – vojnové hry, ktoré používajú veliteľstvá počas procesu plánovania operácií na všetkých úrovniach a sú pravdepodobne najbežnejšie používanou formou vojnových hier v oblasti vojenstva⁵. (Príručka vojnových hier, 2017, s. 40); tento typ vojnovéj hry umožňuje veliteľovi a personálu synchronizovať činnosti a vizualizovať priebeh operácie čo môže napomôcť predvídať možné udalosti a rozvíjať možnosti na ich riešenie, identifikovať potenciálne riziká a príležitosti a identifikovať momenty rozhodovania, v ktorých môže byť potrebné,

⁵ Táto vojnová hra sa využíva aj v ozbrojených silách SR, pričom podrobnosti ustanovuje Smernica pre operačné plánovanie (SVD /GOP-30-20) z 1.1.2006.

aby veliteľ prijal opatrenia (Spojenecká doktrína pre komplexné plánovanie operácií, 2013, s. 4-72);

Tabuľka 1 Prehľad typov vojnových hier

TYPOLÓGIA Z HĽADISKA...	TYP VOJNOVEJ HRY
... formy vojnovkej hry	Table-top cvičenie
	Workshop
	Seminárna hra
	Maticová hra
... oblasti, v ktorej sa vojnová hra vykonáva	Vojnová hra na testovanie variantov pôsobenia počas operácie
	Historická a hobby vojnová hra
	Obchodná vojnová hra
... postupu vojnovkej hry	Hra založená na scenári
	Hra alternatívnej budúcnosti
... počtu hracích strán	Jednostranná hra
	Obojstranná hra
	Viacstranná hra
... použitia IT technológií	Počítačová hra
	Manuálna hra

Zdroj: vlastné spracovanie na základe Príručky strategických vojnových hier, Príručky vojnových hier a Wargaming – príručky na prípravu a vykonanie

- b) **historická a hobby vojnová hra** – historické vojnové hry sú najčastejšie hobby vojnové hry používané na štúdium skutočných konfliktov. Hobby vojnové hry, ktoré majú mnoho podôb, zvyčajne zahŕňajú dvoch ľudí, ktorí hrajú stolovú alebo miniatúrnu hru, alebo jedného alebo viacerých ľudí, ktorí hrajú počítačovú hru samostatne alebo v skupinách. Ovládanie vojnových hier, vrátane rozhodovania, má tendenciu byť obsiahnuté v hernom systéme alebo pravidlách. Od 50. rokov minulého storočia boli publikované tisíce historických hobby vojnových hier, takmer o každej zaznamenatej vojne (Príručka vojnových hier, 2017, s. 41);
- c) **obchodná vojnová hra** – vojnové hry sa čoraz viac využívajú v konkurenčných komerčných sférach: „Vojnové hry v podnikaní sú aktuálne. Nedávne správy v obchodnej tlači naznačujú, že veľké konzultačné firmy prevádzkujú trojnásobok vojnových hier, než pred niekoľkými rokmi, aby získali ostrejší, vonkajší pohľad na trh a produkty“. Obchodné vojnové hry obsahujú rovnaké varianty a procesy, ale aplikujú sa na obchodný kontext (Príručka vojnových hier, 2017, s. 42).

Typy vojnových hier z hľadiska **postupu**:

- a) **vojnová hra založená na scenári** – vojnová hra ponúka hráčom špecifický scenár, ktorý sa používa na vedenie priebehu vojnovkej hry, zatiaľ čo hráči skúmajú konkrétny strategický problém. Hry založené na scenároch možno použiť na „intelektuálnu prechádzku do budúcnosti“ začínajúcu v prítomnosti (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 16);
- b) **vojnová hra alternatívnej budúcnosti** – vojnová hra zahŕňa oboznámenie účastníkov s dvomi alebo viacerými scenármi pravdepodobnej budúcnosti. Hráči následne stanovia kľúčové ukazovatele, ktoré by signalizovali, že budúcnosť predstavovaná scenárom sa môže vynárať. Na rozdiel od vojnovkej hry založenej na scenári sa vojnová hra alternatívnej budúcnosti začína v budúcnosti a funguje spätne do súčasnosti. Výsledky vojnovkej hry často zahŕňajú identifikáciu jedinečných aj spoločných ukazovateľov z niekoľkých scenárov. V závere môžu hráči, na základe jej priebehu, určiť, čo považujú za najpravdepodobnejšiu budúcnosť (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 16).

Typy vojnových hier z hľadiska **počtu hracích strán (hráčov)** (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 17):

- a) **jednostranná vojnová hra** – štruktúrovaná vojnová hra s hráčmi zoskupenými do jednej alebo viacerých buniek, pričom každá bunka predstavuje (hrá) vo všeobecnosti jeden pohľad na problém. Kontrolná bunka (zvyčajne nazývaná biela bunka) poskytuje „opozíciu“ a používa vopred predpísané scenáre, ktoré menia základné podmienky alebo situáciu vo vojnovkej hre, čo spôsobuje, že hráči prehodnocujú svoje myšlienky, perspektívu alebo rozhodnutia súvisiace s problémom, ktorý vojnová hra rieši. Variácia jednostrannej hry (niekedy nazývaná 1 ½-stranná hra) zahŕňa použitie vstupov do scenárov („injekcií“), ktoré sa vytvárajú v priebehu hry na základe problémov, ktoré hráči riešia;
- b) **obojstranná vojnová hra** – hráči sú rozdelení do opozitných (súperiach) buniek (zvyčajne nazývaných modrá bunka a červená bunka). Každá bunka reaguje na aktivity a rozhodnutia druhej bunky na základe vopred stanovených pravidiel správania. Kontrolná bunka (biela bunka) posudzuje vzájomné pôsobenie aktivít a rozhodnutí buniek. Výsledok interakcie rozhoduje o ďalšom priebehu hry. Kontrolná skupina môže tiež počas aktivít jednotlivých buniek použiť vstupy do scenárov na zmenu všeobecného scenára;
- c) **viacstranná vojnová hra** – hra zahŕňa viac ako dve strany a vo všeobecnosti sa vedie rovnakým spôsobom ako obojstranná hra. Pravidlá pre viacstranné vojnové hry môžu byť podstatne zložitejšie ako pri obojstrannej vojnovkej hre kvôli množstvu možných interakcií medzi rôznymi hráčskymi bunkami.

Typy vojnových hier z hľadiska **použitia IT technológií** (Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie, 2016, s. 3):

- a) **počítačová hra** – vykonáva sa výlučne pomocou simulačných modelov a vyžaduje si rozsiahle IT zdroje, pričom výsledky musia interpretovať odborníci;

- b) **manuálna hra** – ide o interakciu medzi dvoma stranami; ľahšie sa tak zviditeľní ľudský faktor a s tým súvisiaci rozhodovací proces pre vedenie operácií. Tento typ si vyžaduje podporu operačnej analýzy⁶.

5 PRVKY VOJNOVEJ HRY

Vojnová hra pozostáva z rôznych prvkov, z ktorých všetky budú zvyčajne do určitej miery prítomné. Žiadny jednotlivý prvok netvorí hru sám o sebe. Napríklad simulácia môže poskytnúť „motor“, ktorý určuje výsledky, ale nie je to vojnová hra; inými slovami, nástroj nie je vojnová hra. Prvky vojnovej hry sú nasledovné (Príručka vojnových hier, 2017, s. 7-8):

- a) **zámer a ciele** – dobre zvážené ciele a zámery sú nevyhnutné na to, aby problém, ktorý sa má riešiť, bol správne formulovaný;
- b) **prostredie a scenár** – prostredie, v ktorom sa odohráva celá hra, pričom
1. prostredie je geografická a strategická situácia navrhnutá tak, aby poskytovala všetky predpoklady potrebné na podporu dosiahnutia cieľov cvičenia. Toto prostredie (skutočný svet, fiktívne alebo syntetické prostredie) je rámcom, na ktorom sa rozvíja scenár;
 2. scenár je príbeh na pozadí opisujúci historické, politické, vojenské, ekonomické, kultúrne, humanitárne a právne udalosti a okolnosti, ktoré viedli ku konkrétnej kríze alebo konfliktu riešenom vojnovou hrou. Scenár je navrhnutý tak, aby podporoval ciele vojnovej hry a podobne ako prostredie môže byť skutočný, fiktívny alebo syntetický;
- c) **hráči a ich rozhodnutia** – rozhodnutia hráčov ovplyvňujú priebeh všetkých vojnových hier;
- d) **simulácia** – postupné vykonávanie modelov obsahnutých vo vojnovej hre a môže byť podporovaná počítačom, riadená počítačom alebo manuálna;
- e) **pravidlá, postupy a rozhodovanie** – vojnové hry vyžadujú pevné pravidlá a postupy. Rozhodovanie (pozn.: nezamieňať si s rozhodovaním hráčov) je proces určovania výsledkov interakcií hráčov;
- f) **údaje a zdroje** – údaje sú potrebné na vytvorenie prostredia a scenára. Okrem toho sa všetky simulácie spoliehajú na údaje a ich zdroje;
- g) **pomocný personál a odborníci na danú problematiku** – experti sa zvyčajne podieľajú na príprave návrhu a vykonaní vojnovej hry;

⁶ *Operačná analýza zahŕňa nielen vývoj a aplikáciu matematických modelov, štatistických analýz a simulácií, ktoré tvoria jej jadro, ale aj aplikáciu odborných znalostí a skúseností pri určovaní kvantitatívnych faktorov pre vedenie operácií (Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie, 2006, s. 3).*

h) **analýza** – založená na údajoch zhromaždených počas vojnovkej hry a je zvyčajne potrebná, na pochopenie toho, čo sa stalo počas vojnovkej hry, a upevniť výhody vojnových hier.

Tento zoznam prvkov poskytuje prvý pohľad na rozmanitosť činností, ktoré možno klasifikovať ako vojnové hry. Malá skupina hrajúca historickú hobby hru, ale aj medzinárodné cvičenie môžu byť vojnové hry. Zložitosť prvkov sa bude líšiť, ale vo vojnovkej hre budú zvyčajne prítomné všetky (Príručka vojnových hier, 2017 , s. 7-8).

6 ÚČASTNÍCI VOJNOVÝCH HIER

Návrh a realizácia vojnovkej hry si vyžaduje tímové úsilie. Vojnovú hru môže vykonávať ľubovoľný počet ľudí s rôznymi organizačným zaradením v závislosti od zložitosti vojnovkej hry a zručností potrebných na zabezpečenie úspešnej vojnovkej hry. Príručka strategických vojnových hier (2015, s. 4) identifikuje nasledovných **klúčových lídrov vojnových hier**:

- a) **riadiaci funkcionári** United States Army War College ⁷,
- b) **mentor vojnovkej hry** – radí projektovému tímu vo všetkých aspektoch plánovania, tvorby, kvality a analýzy vojnovkej hry (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. B-1),
- c) **sponzor** (zadávatel') vojnovkej hry – navrhuje problém, ktorý má byť preskúmaný vojnovou hrou. Schvaľuje deklaráciu problému, účel, ciele a výskumné otázky. Pomáha pri identifikácii kvalifikovaných účastníkov vojnových hier (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. B-1).

Projektový tím tvorí (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. B-1-B-4)

- a) **projektový manažér** – zodpovedá za plánovanie a vedenie vojnovkej hry a zároveň spolupracuje s analytikmi vojnovkej hry a ostatnými členmi projektového tímu, aby zabezpečili kvalitnú vojnovú hru a výsledný produkt. Napr. United States Army War College využíva ako projektových manažérov vojnových hier armádných stratégov a strategických spravodajských dôstojníkov;
- b) **vedúci analytik** – vedie návrh a analýzu vojnovkej hry. Napr. United States Army War College využíva ako vedúcich analytikov operačných výskumných/systemových analytikov;
- c) **facilitátori a rozhodcovia** – facilitátori vypracujú plán facilitácie v koordinácii s projektovým tímom. Rovnako rozhodcovia vypracujú plán rozhodovania. Facilitátori a rozhodcovia realizujú svoje príslušné plány počas vojnovkej hry, aby zabezpečili kľúčové interakcie účastníkov;

⁷ Center for Senior Leadership and Development (CSLD), Landpower, Concepts, Doctrine, and Wargaming (LCDW), Strategic Wargaming Division (SWD), Strategic Assessments Operations Research Division (SAORD).

- d) **autor správy** – musí mať výnimočné písomné komunikačné schopnosti, pokiaľ ide o štýl a správnosť písomného prejavu. Pri identifikácii poznatkov a informácií získaných v priebehu vojnovnej hry, ktoré odpovedajú na výskumné otázky a dosahujú ciele vojnovnej hry, spolupracuje s analytickým tímom a projektovým manažérom;
- e) **podporní členovia tímu** – kontrolóri vojnovnej hry, pozorovatelia vojnovnej hry, tím administratívnej podpory, tím technickej podpory.

Pre porovnanie, Príručka vojnových hier (2017, s. 29-34) určuje nasledovné kategórie účastníkov vojnových hier:

- a) **sponzor (zadávateľ) vojnovej hry** – iniciuje vojnovú hru a pod jeho právomocou sa vojnové hra vedie. Okrem iného aj definuje problém a schvaľuje ciele, ktoré sa majú dosiahnuť;
- b) **riaditeľ vojnovej hry** – zastupuje sponzora a je zodpovedný za dodanie vojnovnej hry, ktorá vyrieši daný problém. Keď sponzor schváli ciele a zámery vojnovnej hry, je za ich dosiahnutie zodpovedný riaditeľ vojnovej hry;
- c) **tím vojnovej hry** – tím poverený dizajnom a realizáciou vojnových hier. Súčasťou je zástupca sponzora, dizajnér vojnovnej hry, analytici a odborníci na simuláciu;
- d) **kontrolór vojnovej hry** – ide o kľúčovú úlohu počas vykonávania vojnovnej hry. Kontrolór riadi vojnovú hru minútu po minúte, aby boli dosiahnuté ciele, pričom podľa potreby sleduje pokyny riaditeľa vojnovnej hry. Kontrolór by mal byť konečným arbitrom všetkých bežných rozhodnutí, ktoré sa môžu týkať akéhokoľvek aspektu vojnovnej hry;
- e) **hráči** – ich počet môže byť od jedného do tisícov. Zvyčajne sú organizované do buniek, ktorých veľkosť a tvar sa môžu značne líšiť. Bunky majú svoje farebné označenie (modrá – priateľské alebo spojenecké sily; červená – sily protivníka; oranžová – ozbrojení neštátni aktéri; čierni – organizovaný a nadnárodný organizovaný zločin; zelená – domáce bezpečnostné zložky; hnedá – neutrálni aktéri alebo civilné obyvateľstvo; biela – národné a nadnárodné politické organizácie a diplomati, humanitárni pracovníci, medzinárodné organizácie a mimovládne organizácie).

Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie (2006, s. 12-14) rozdeľuje účastníkov do troch kategórií – exekutíva (riaditeľ, koordinátor, rozhodca, tajomník a obslužný personál), podpora (styční dôstojníci a experti na operačnú analýzu) a hráči (červená, modrá a biela bunka), pričom:

- a) **riaditeľ** nesie celkovú zodpovednosť, informuje o základnej situácii, určuje východiskovú situáciu, spracúva cykly vojnovnej hry z hľadiska obsahu, ale musí zostať v pozadí, aby mohol sledovať vojnovú hru a dokumentuje výsledky vo fáze poznania;
- b) **koordinátor** je určený na začiatku plánovacieho procesu a zodpovedá za vedenie vojnovnej hry, zabezpečuje prípravu, dohliada na dodržiavanie harmonogramov, rozhodnutí a pravidiel počas výkonu a zároveň koordinuje obslužný personál;

- c) **rozhodca** prijíma konečné rozhodnutia v situáciách, v ktorých nie je možné jednoznačne určiť účinky opatrení, poskytuje podporu riaditeľovi v dosahovaní cieľa vojnovej hry;
- d) **tajomník** vedie záznamy z priebehu vojnovej hry a zaznamenáva ich do synchronizačnej matice⁸;
- e) **obslužný personál** vykonáva všeobecné úlohy, ktoré zahŕňajú potrebné rekonštrukčné opatrenia, aktivity s mapami alebo prácu s PC;
- f) **styční dôstojníci** podriadených úrovní (na operačnej úrovni sú to zástupcovia veliteľstiev zložiek alebo porovnateľných úrovní) vypracúvajú všetky potrebné simulácie a predpovede trendov a počas vojnovej hry majú poradnú úlohu;
- g) **experti na operačnú analýzu** sú k dispozícii počas celého procesu plánovania a pomocou simulačných programov rozvíjajú trendy a tendencie vývoja situácie v úzkej spolupráci so styčnými dôstojníkmi;
- h) **hráči** sú rozdelení do modrej bunky reprezentujúcej vlastné varianty pôsobenia, ktoré sa majú analyzovať, červenej bunky, reprezentujúcej varianty pôsobenia protivníka a bielej bunky reprezentujúcej politické, etnické, vojenské skupiny alebo inštitúcie humanitárnej pomoci. Tieto bunky sa skladajú z hovorca, tajomníka a odborníkov.

Komparácia účastníkov vojnových hier, uvádzaných jednotlivými príručkami, z hľadiska úloh ktoré je počas vojnovej hry potrebné zabezpečiť, je uvedená v tabuľke 2⁹.

Tabuľka 2 Komparácia účastníkov vojnových hier, uvádzaných jednotlivými príručkami

Úloha	Účastník		
	Príručka strategických vojnových hier	Príručka vojnových hier	Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie
Celková zodpovednosť za vojnovú hru	Riadiaci	Riaditeľ	Riaditeľ
Poradca vojnovej hry	Mentor	-	-
Určenie návrhu problému, ktorý sa má preskúmať vojnovou hrou; iniciácia vojnovej hry	Sponzor	Sponzor	-
Zodpovednosť za priebeh vojnovej hry	Projektový manažér	Kontrolór	Koordinátor
Rozhodovanie o kľúčových aspektoch	Rozhodcovia		Rozhodca

⁸ Synchronizačná matica poskytuje užitočný nástroj na zaznamenávanie priebehu vojnovej hry a významných výsledkov, ktoré možno bude potrebné riešiť pri plánovaní operácií. (Spojenecká doktrína pre komplexné plánovanie operácií, 2013, s. 4-73)

⁹ Hráči sú nevyhnutnými účastníkmi vojnovej hry a v tabuľke sa neuvádzajú.

Úloha	Účastník		
	Príručka strategických vojnových hier	Príručka vojnových hier	Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie
Spracovanie záverečnej správy	Autor správy	-	-
Odborné úlohy a expertné poradenstvo	Vedúci analytik Facilitátori	Analytici Odborníci na simuláciu	Styční dôstojníci Expertí na operačnú analýzu
Podpora celkovému priebehu vojnovéj hry (administratívna, technická a pod.)	Podpora		Obslužný personál

Zdroj: vlastné spracovanie na základe Príručky strategických vojnových hier, Príručky vojnových hier a Wargaming – príručky na prípravu a vykonanie

Z uvedeného porovnania vyplýva, že príručky uvádzajú rôznych účastníkov vojnovéj hry (s rôznym pomenovaním), niektoré podrobnejšie, iné menej. Základom však ostáva, aby boli pokryté kľúčové úlohy – primárne je potrebné zabezpečiť, aby vojnová hra mala radiaceho, ktorý komplexne zodpovedá za vojnovú hru, manažéra, ktorý ju riadi, arbitra, ktorý rozhoduje o kľúčových aspektoch hry a v neposlednom rade podporný personál. V konečnom dôsledku bude závisieť na rozsahu a type vojnovéj hry, alebo požiadavkách na vojnovú hru, kto sa vojnovéj hry zúčastní.

7 PROCESY A FÁZY VOJNOVEJ HRY

Celková metodológia vojnových hier pozostáva z dvoch odlišných procesov. Prvým je proces výberu tém, ktoré sa budú „hrať“ (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 3). Výber tém je proces, ktorého účelom je vytvoriť a udržiavať zoznam tém pre vojnové hry. V tomto procese zohráva významnú úlohu monitorovanie prostredia s cieľom identifikovať problémy, ktoré si zaslúžia pozornosť a preskúmanie prostredníctvom vojnovéj hry. Rovnako môžu byť prehodnotenú už vykonané vojnové hry, a to vo vzťahu k zmenám v strategickom prostredí, ktoré by si zaslúžili prehodnotenie témy a jej ďalšie skúmanie. Výsledkom tohto procesu je, okrem spracovania zoznamu tém, aj stanovenie predbežného dátumu a účastníkov vojnových hier vrátane projektového tímu, mentora a autora záverečnej správy (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 6).

Druhý proces zahŕňa plánovanie a realizáciu vojnovéj hry. Životný cyklus vojnovéj hry končí, keď tím vojnových hier zverejní výsledky, zvyčajne vo forme správy. Po stanovení témy

pozostáva každá vojnová hra zo siedmich hlavných fáz (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 3). Prehľad fáz vojnovkej hry, ich účelu a koncového stavu je uvedený v tabuľke 3.

Tabuľka 3 Prehľad fáz vojnovkej hry, ich účelu a koncového stavu

FÁZA VOJNOVEJ HRY	
ÚČEL	KONCOVÝ STAV
1. fáza – definovanie vojnovkej hry	
Deklarovať problém, ktorý má vojnová hra skúmať, stanoviť účel, ciele a výskumné otázky	Nezainterosovaná osoba by mala byť schopná pochopiť jediným prečítaním zámer vojnovkej hry, kritické faktory plánovania, ktoré môžu ovplyvniť dizajn vojnovkej hry
2. fáza – plánovanie podpory pre vojnovú hru	
Naplánovať a koordinovať všetky požiadavky na administratívnu podporu, IT podporu a ďalšiu podporu ¹⁰	Kontrola a integrácia všetkej podpory potrebnej pre vykonanie vojnovkej hry
3. fáza – spracovanie návrhu vojnovkej hry	
Určiť, ako bude vojnová hra navrhnutá tak, aby produkovala poznatky a informácie potrebné pre splnenie jej cieľov	Analytický plán, typ a štruktúra vojnovkej hry, zoznam hráčov a zloženie projektového tímu
4. fáza – vývoj vojnovkej hry	
Vypracovať plány a materiály, ktoré budú použité počas vojnovkej hry	Plán hodnotenia a plán facilitácie, scenáre a vstupy do scenárov, program vojnovkej hry, materiály pre hráčov. Spolu s návrhom vojnovkej hry predstavujú tieto výstupy operačný plán vojnovkej hry
5. fáza – nácvik vojnovkej hry	
Preskúmať a precvičiť hlavné prvky operačného plánu vojnovkej hry a plánu podpory. Podľa potreby sa tieto plány upravujú a synchronizujú	Vojnová hra pripravená na úspešné vykonanie
6. fáza – vykonanie vojnovkej hry	
Viesť hráčov k dosiahnutiu cieľov vojnovkej hry a zachytiť ich príspevky/postrehy	Ukončenie vojnovkej hry; výstupom sú postrehy hráčov a informácie z vojnovkej hry

¹⁰ Ide o nepretržitý a opakovaný proces, ktorý prebieha paralelne s ostatnými fázami vojnovkej hry. Výsledky prvej a tretej až piatej fázy formujú požiadavky na podporu vojnovkej hry, t. j. každá fáza má potenciál ovplyvniť podporu vojnovkej hry.

FÁZA VOJNOVEJ HRY	
ÚČEL	KONCOVÝ STAV
7 . fáza – oznámenie výsledkov vojnovej hry	
Efektívne a výstižne komunikovať výsledky vojnovej hry	Vydanie a distribúcia produktov vojnovej hry

Zdroj: vlastné spracovanie podľa Príručky strategických vojnových hier

1. fáza – **definovanie vojnovej hry** – začína predstavením témy a končí stanovením kritických plánovacích faktorov, ktorými sú (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 9-12):

- a) **deklarácia problému** – jasný popis problému, ktorý má vojnová hra riešiť. Toto vyhlásenie priamo ovplyvní určenie účelu, cieľov a výskumných otázok, ktoré sú relevantné pre ďalšie fázy vojnovej hry;
- b) **účel** – sumarizácia informácií, prečo sa vojnová hra vedie. Vyhlásenie o účele poskytuje motiváciu pre celý proces plánovania vojnovej hry;
- c) **ciele** – podporujú účel vojnovej hry;
- d) **výskumné otázky** – vychádzajú priamo z cieľov vojnovej hry a sú určené na identifikáciu faktov alebo informácií potrebných na dosiahnutie cieľov vojnovej hry. Výskumné otázky priamo ovplyvňujú spracovanie návrhu vojnovej hry, najmä analytických a facilitačných plánov;
- e) **analýza účastníkov vojnovej hry** – medzi zainteresované strany patria všetky osoby a organizácie, ktoré môžu ovplyvniť alebo byť ovplyvnené zisteniami alebo výsledkom vojnovej hry. Zainteresované strany sú charakterizované úrovňou ich záujmu o vojnovú hru, jej výsledky a ich schopnosťou ovplyvniť plánovanie a realizáciu vojnovej hry;
- f) **stanovenie obmedzení** – môžu mať rôzne formy a môžu zahŕňať určité obmedzujúce predpoklady a iné faktory, ktoré ovplyvňujú plánovanie a vedenie vojnových hier;
- g) **identifikovanie rizík a ich riadenie** – nepretržitá činnosť vykonávaná v rôznych fázach vojnovej hry. Začína vo fáze návrhu a pokračuje až do vydania finálnych produktov z vojnových hier. Po identifikácii a pochopení rizík ich riadi projektový tím pomocou jednej alebo viacerých z nasledujúcich troch techník: vyhnutie sa riziku, zmiernenie rizika alebo akceptovanie rizika;
- h) **určenie požadovaných produktov vojnovej hry a jej míľnikov** – typickým produktom vojnovej hry je správa, ktorá podrobne popisuje návrh a vývoj vojnovej hry a na základe jej priebehu poskytuje odpovede na vopred určené výskumné otázky. Medzi ďalšie možné produkty patria aktuálne brífingy, príručky, modely alebo zjednodušená správa, ktorá vynecháva dôležité časti úplnej správy. Míľniky zahŕňajú harmonogram ukončenia

jednotlivých fáz a vybrané činnosti, ktoré usmernia úsilie projektového tímu pri dokončení produktov vojnovkej hry.

2. fáza – **plánovanie podpory pre vojnovú hru** – začína, keď projektový tím dokončí 1. fázu a pokračuje súbežne s ostatnými fázami vojnovkej hry. Projektový tím plánuje podporu potrebnú na zabezpečenie správneho vykonania vojnovkej hry. Toto plánovanie zohľadňuje administratívu, zariadenia, informačné technológie a pod. Projektový tím zaručuje, že potrebná podpora je pripravená a dostupná na podporu vykonania vojnovkej hry a že boli identifikované a prebiehajú potrebné administratívne činnosti (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 13).

3. fáza – **spracovanie návrhu vojnovkej hry** – projektový tím diskutuje vopred určené ciele a výskumné otázky vojnovkej hry a vytvára základnú štruktúru vojnovkej hry. Plánuje, akým spôsobom zhromaždiť informácie a poznatky, ktoré odpovedia na výskumné otázky. Výsledný produkt tejto fázy, analytický plán, slúži na dva účely: na analýzu cieľov a výskumných otázok so zámerom určiť informácie, ktoré sa budú zbierať a na stanovenie spôsobu analýzy informácií zozbieraných počas vojnovkej hry. Súčasťou tejto fázy je aj navrhnutie typu vojnovkej hry. (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 20). Typy vojnových hier sú uvedené v 4 kapitole.

4. fáza – **vývoj vojnovkej hry** – nastáva po tom, čo je vojnová hra jasne definovaná a navrhnutá, pričom sa rozvíja obsah vojnovkej hry. Počas tejto fázy sa spracúvajú nasledovné dokumenty a materiály (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 20-22):

- a) **plán hodnotenia a plán facilitácie** – rozhodcovia alebo facilitátori spolupracujú s projektovým tímom na vytvorení týchto plánov na základe cieľov, výskumných otázok, analytického plánu a typu vojnovkej hry. Každý plán špecifikuje činnosti každého člena rozhodcovského alebo facilitačného tímu;
- b) **scenár a vstupy do scenára** – každá vojnová hra, bez ohľadu na typ alebo štruktúru, vyžaduje určitú formu scenára, ktorý stimuluje interakciu hráčov. Ak sa použijú vstupy do scenárov, sú určené na úpravu alebo spochybnenie správania hráčov, aby priviedli hru k dosiahnutiu konkrétnych cieľov;
- c) **program vojnovkej hry** – projektový tím vytvára program, pričom v závislosti od typu a štruktúry vojnovkej hry môže byť hra plánovaná buď pevne, alebo voľne. Program nastavuje čas venovaný každej udalosti (ťahu) a môže zahŕňať ľubovoľný počet plenárnych zasadnutí určených na informovanie všetkých hráčov o určitých kľúčových aspektoch hry;
- d) **materiály pre hráčov** – projektový tím vyvíja materiály, ktoré distribuuje hráčom pred alebo počas vojnovkej hry. Tieto materiály sú určené na rozvoj spoločného chápania počiatočných podmienok vojnovkej hry alebo poskytujú podkladový materiál, aby všetci hráči začínali v spoločnom referenčnom bode. Materiály pre hráčov, používané počas vojnovkej hry, sú integrované do plánu facilitácie.

5. fáza – **nácvik vojnovej hry** – v ideálnom prípade sa začína 3-5 pracovných dní pred vykonaním vojnovej hry, s cieľom získať čas na prispôsobenie a synchronizáciu operačného plánu vojnovej hry a plánovania podpory pred jej vykonaním. Na nácviku sa v rámci možností zúčastňujú všetci členovia projektového tímu (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 23).

6. fáza – **vykonanie vojnovej hry** – začína vykonaním plánovanej podpory pre vojnovú hru a pokračuje vojnovou hrou a kontrolou po ukončení. Projektový tím realizuje všetky plány spracované v rámci predchádzajúcich fáz. Vojnová hra sa zvyčajne začína stretnutím projektového tímu približne hodinu pred prvým stretnutím hráčov. Na tomto stretnutí členovia projektového tímu nastolia a vyriešia všetky dodatočne identifikované problémy, ktoré by ovplyvnili priebeh vojnovej hry. Keď sa hráči zhromaždia, projektový tím vykoná úvodné plenárne zasadnutie, počas ktorého projektový manažér informuje hráčov o administratívnych postupoch a priebehu vojnovej hry. Plenárne zasadnutie často obsahuje informácie o scenári s cieľom vybudovať spoločné pochopenie počiatočných podmienok vojnovej hry. Podľa plánu vojnových hier hráči začnú skúmať problémy a vojnová hra prebieha tak, ako je podrobne uvedené v programe a operačnom pláne vojnovej hry. Vojnová hra sa zvyčajne končí posledným plenárnym zasadnutím, na ktorom sa môžu hráčske bunky vzájomne informovať o výsledkoch vojnovej hry (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 26-28).

7. fáza – **oznámenie výsledkov vojnovej hry** – ide o proces generovania, spracovania a publikovania výsledkov vojnovej hry. Hlavný analytik a autori vojnovej hry zohrávajú v tejto fáze najvýznamnejšie úlohy, ale podieľajú sa na nej aj projektový manažér a ďalší analytici (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 28).

Na rozdiel od Príručky strategických vojnových hier, sa v Príručke vojnových hier uvádza päť fáz (Príručka vojnových hier, 2017, s. 53-59):

- a) **dizajn vojnovej hry** – interaktívny proces, ktorého výsledkom je dohodnutý, zdokumentovaný a odôvodnený harmonogram (súbor činností) pre všetky aktivity; tento harmonogram zároveň poskytuje stály referenčný bod pre všetky otázky vznikajúce v priebehu vojnovej hry. Dizajn obsahuje také kroky, ako je stanovenie cieľov, určenie použiteľnosti výstupov, identifikácia predmetu vojnovej hry a kritické prvky, identifikácia údajov, ktoré sa majú zhromaždiť, určenie scenárov, identifikácia účastníkov. Ďalšími krokmi je stanovenie spôsobu vyhodnotenia, identifikácia nástrojov a techniky, spôsob zdokumentovania výsledkov a pod.;
- b) **vývoj vojnovej hry** – zameriava sa na úlohy, ktorých cieľom je rozvinúť do detailov dizajn vojnovej hry. Táto fáza môže zahŕňať nasledujúce úlohy: rozpracovanie scenárov, rozhodovania a procesov vojnovej hry, spracovanie plánu zberu a analýzy údajov, stanovenie simulácie, definovanie hráčov a pomocného personálu, určenie miesta konania a pod. Okrem toho je podstatným prvkom tejto fázy testovanie vojnovej hry s cieľom verifikovať, či je správne zostavená a poskytne požadované výstupy;

- c) **vykonanie vojnovnej hry** – počas tejto fázy sa realizujú pripravené plány a hráči čelia dôsledkom svojich rozhodnutí a rozhodnutí svojich súperov. Rozmanitosť vojnových hier, ktorá vyplýva z kombinácie variantov a kontextov, vylučuje podrobné vysvetlenie tejto fázy, ako ich vykonať. Vykonanie je aktivita na mieru, ktorá sa bude značne líšiť od jednej vojnovej hry k druhej, preto jej vykonanie musí byť zverené kvalifikovanému, skúsenému a vhodne vybavenému tímu, ktorý je podľa potreby podporovaný odborníkmi na danú problematiku. Vykonanie vojnovej hry zahŕňa činnosti od poskytnutia úvodných pokynov na vykonanie vojnovej hry, cez vedenie vojnovej hry, až po získanie dát a ich analýzu;
- d) **hodnotenie vojnovej hry** – proces, pri ktorom sa vojnová hra hodnotí, aby sa zistilo, či spĺňa vopred stanovené požiadavky a jeho výsledkom je správa. Všetky zistenia, pozorovania a spätná väzba by sa mali zhromaždiť a preskúmať na účely internej validácie (vykonáva sponzor za účelom overenia, či ciele boli správne definované) a externej validácie (vykonáva zvyšok tímu za účelom overenia, či vojnová hra splnila dané ciele);
- e) **spresnenie** – zistenia sa stanú ponaučením až vtedy, keď sa aplikujú. Mnohé vojnové hry sa opakujú, najmä v kontexte vzdelávania a výcviku. V týchto prípadoch je začlenenie zistení do následných udalostí rutinou. Na dosiahnutie tohto cieľa je potrebné viac úsilia, keď je vojnová hra jednorazová, čo je často prípad analytických vojnových hier.

Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie (2006, s. 4-23) identifikuje štyri fázy vojnovej hry, a to:

- a) **vytvorenie podmienok pre aplikáciu vojnovej hry** – aby bola vojnová hra úspešne aplikovaná v rámci plánovania operácií, je nevyhnutné splnenie troch základných podmienok. Po prvé, personál je vyškolený v používaní operačného plánovania, po druhé, personál je vyškolený v používaní vojnových hier a po tretie, vojnová hra bola prispôbená tak, aby sa zamerala na cieľ a tým prispela k nájdeniu riešenia;
- b) **príprava personálu, infraštruktúry a pracovných dokumentov** – okrem predpokladov uvedených v predchádzajúcej fáze, pre úspešné vykonanie vojnovej hry zohrávajú rozhodujúcu úlohu ciele a komplexné prípravné opatrenia zamerané na určenie účastníkov vojnovej hry a ich prípravu, vytvorenie priestorov vrátane prezentačných médií, spracovanie variantov pôsobenia (vlastných a opozičných) a pod.;
- c) **vykonanie vojnovej hry** – samotná vojnová hra začína úvodom do situácie. Nasledujúce sekvencie zahŕňajú prezentáciu príslušných variantov pôsobenia (vlastných a opozičných), ktoré sa majú analyzovať, cykly a konečné hodnotenie. Cyklus začína prezentáciou počítačovej situácie, po ktorej nasledujú ťahy rozdelené na „Akciu“, „Reakciu“ a „Protiakciu“ a následnú fázu poznania. Počet sekvencií vyplýva z kombinácie všetkých variantov pôsobenia (vlastných a opozičných), ktoré sa majú analyzovať¹¹;

¹¹ Napríklad v prípade dvoch vlastných variantov pôsobenia a dvoch opozičných variantov pôsobenia bude potrebné preskúmať štyri sekvencie. Spomedzi opozičných variantov pôsobenia je potrebné brať do úvahy minimálne tie najnebezpečnejšie a najpravdepodobnejšie (Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie, 2006, s. 18).

d) **vyhodnotenie informácií** – cieľom je posúdiť zistenia vyplývajúce zo sekvencií. Na základe tohto posúdenia je možné varianty pôsobenia porovnať navzájom, aby bolo možné navrhnúť ten najvhodnejší na záverečnom brífingu¹². Hodnotenie spravidla vykonáva riaditeľ, koordinátor, hovorcovia modrej a červenej bunky a experti na operačnú analýzu.

Porovnanie fáz vojnových hier z hľadiska ich charakteristík podľa troch príručiek je uvedené v tabuľke 4.

Tabuľka 4 Porovnanie fáz vojnových hier

Príručka strategických vojnových hier	Príručka vojnových hier	Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie
Definovanie vojnovkej hry (1. fáza)	-	-
Plánovanie podpory (2. fáza)	-	-
Spracovanie návrhu vojnovkej hry (3. fáza)	Dizajn vojnovkej hry (1. fáza)	Vytvorenie podmienok vojnovkej hry (1. fáza)
Vývoj vojnovkej hry (4. fáza)	Vývoj vojnovkej hry (súčasťou je testovanie vojnovkej hry) (2. fáza)	Príprava personálu, infraštruktúry a pracovných dokumentov (2. fáza)
Nácvik vojnovkej hry (5. fáza)		
Vykonanie vojnovkej hry (6. fáza)	Vykonanie vojnovkej hry (3. fáza)	Vykonanie vojnovkej hry (3. fáza)
Oznámenie výsledkov (7. fáza)	Hodnotenie vojnovkej hry (4. fáza)	Vyhodnotenie vojnovkej hry (4. fáza)
-	Spresnenie (5. fáza)	-

Zdroj: vlastné spracovanie na základe Príručky strategických vojnových hier, Príručky vojnových hier a Wargaming – príručky na prípravu a vykonanie

Toto porovnanie reprezentuje, aké rôzne možnosti má celkový proces vojnových hier a obdobne, ako pri určení účastníkov, potrebné je zhodnotiť, čo má byť preskúmané vojnovou

¹² Pri hodnotení sa posudzujú jednotlivé varianty pôsobenia samostatne a potom sa porovnávajú navzájom s využitím rôznych techník. Wargaming – príručka na prípravu a vykonanie (2006, s. 23) uvádza štyri typy hodnotenia – matica výhod/nevýhod, SWOT matica, kvalitatívne porovnávanie (farebne odlišená rozhodovacia matica alebo matica vážených rozhodnutí).

hrou a na základe toho stanoviť fázy. Základom celkového procesu vojnových hier však bude príprava, vykonanie a vyhodnotenie.

8 METÓDY VOJNOVÝCH HIER

Počas vojnových hier môžu byť využívané techniky z rôznych disciplín vrátane politológie, psychológie, štatistiky a rozhodovacej analýzy. Väčšina profesionálov, zaoberajúcich sa vojnovými hrami, sa v zásade zhoduje na tom, že vojnová hra je umenie aj veda. Medzi niektorými hráčmi vojnových hier samotné slovo veda vyvoláva predstavy o metódach výskumu matematických operácií – tých istých, ktoré spôsobili, že vojnové hry boli po druhej svetovej vojne do značnej miery zastarané. Táto opozícia je však založená na úzkom chápaní definície vedy – koncepcie, že vedecká metóda nevyhnutne zahŕňa empirické testovanie falzifikovateľných hypotéz na predpovedanie budúcnosti. V skutočnosti existuje viacero spôsobov, ako byť „vedecký“. Vedecký prístup k vojnovým hrám by mal zahŕňať kvalitatívne aj kvantitatívne metódy z rôznych disciplín a zároveň celý rozsah prístupov spoločenských vied (Barzashka, 2019-2).

V United States Army War College sa napr. používajú kvalitatívne analytické metódy, ktoré umožňujú odhalenie nápadov, problémov a náhľadov, ktoré by sa inak nedali ľahko získať aplikáciou kvantitatívnych analytických techník (Príručka strategických vojnových hier, 2015, s. 2). Vojnové hry umožňujú používateľom integrovať rôzne metódy, nástroje a techniky (kvantitatívne a kvalitatívne) s angažovaním ľudského prvku (Príručka vojnových hier, 2017, s. 11).

9 ZÁVER

Tento príspevok poskytol prehľad rôznych prístupov k vojnovým hrám, či už z pohľadu typológie, fázovania alebo účastníkov a prvkov vojnových hier a tvorí základ pre hlbšie preskúmanie, prípadne rozpracovanie tejto problematiky, napr. smerom k zhodnoteniu využitia vojnových hier, ako rozhodovacej metódy, na strategickej úrovni riadenia štátu.

Vojnová hra predstavuje nástroj na rozhodovanie aj v takej oblasti, ako je plánovanie obrany štátu. V závislosti od definovania problému, ktorý sa bude vojnovou hrou skúmať, môže vojnová hra hľadať odpovede na otázky, akým spôsobom, na základe identifikovania hrozieb prameniach z bezpečnostného prostredia, efektívne naplánovať použitie ozbrojených síl SR, a to v rámci plánovania použitia ozbrojených síl SR, ako to ustanovuje Smernica vlády SR o plánovaní obrany štátu. Okrem toho sa však vojnová hra môže zamerať aj na to, akým spôsobom, vo väzbe na hodnotenie bezpečnostného prostredia, smerovať rozvoj ozbrojených síl SR (obránné plánovanie), aké robustné majú byť (mobilizácia

ozbrojených síl SR), prípadne akú podporu potrebujú z civilného sektora (plánovanie hospodárskej mobilizácie). Preto, hoci Smernica vlády SR o plánovaní obrany štátu uvádza vojnovú hru, ako metódu plánovania použitia OS SR, stojí za úvahu jej využitie aj v ostatných troch disciplínach v rámci plánovania obrany štátu. Na základe uvedeného by potom mohli mať vojnové hry význam v procese komplexného plánovania obrany štátu s cieľom poskytnúť kvalitné podklady pre strategické rozhodovanie, t. j. rozhodovanie vlády SR, ktorá zodpovedá za obranu a bezpečnosť.

V závere sa preto aj možno stotožniť s tým, čo uvádza Barzashka (2019-2): „...hra môže poskytnúť pohľad do oblastí, kde je našťastie málo empirických dôkazov – ako napríklad jadrové odstrašovanie a eskalácia. Napriek vzácnym údajom musia plánovači obrany a štátni úradníci stále prijímať rozhodnutia o tom, ako prispôbiť stratégiu a postoj v novej ére veľkej mocenskej rivality. Tu majú vojnové hry analytický potenciál.“.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

- BARZASHKA, Ivanka. (1) 2019. Five theoretical challenges for analytical wargaming. [online]. In *The Bulletin of the atomic scientists*. Chicago. 2019. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/vkux>>.
- BARZASHKA, Ivanka. (2) 2019. Wargaming : how to turn vogue into science. [online]. In *The Bulletin of the atomic scientists*. Chicago. 2019. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/kzq9>>.
- DUNNIGAN, James F. 1997. *The Complete Wargames Handbook*. [online]. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/fbgv>>.
- HANGGE, Mike. 2019. *A Brief History of Wargaming*. [online]. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/judv>>.
- WOOD, Dave. 2020. *History of Wargaming Part 1 – Antiquity to the 19th Century*. [online]. In Meeple Mountain, 2020. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/nik5>>.
- NATO Glossary Of Terms And Definitions (English And French) (AAP-06 Edition 2021). 2021. [online]. North Atlantic Treaty Organization NATO Standardization Office, 2021. 298s. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/xlnt>>.
- Allied Command Operations Comprehensive Operations Planning Directive (COPD Interim V2.0). 2013. [online]. Supreme Headquarters Allied Powers Europe Belgium, 2013. 444s. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/esu4>>.
- Pravidlá Go. 2021. [online]. Dostupné na <<https://www.sago.sk/blog/7>>.
- Strategic Wargaming Series Handbook. 2015 [online]. United States Army War College, 2015. 45s. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/kppw>>.
- War Gamers' Handbook: A Guide for Professional War Gamers. 2015 [online]. War Gaming Department Naval War College Newport United States, 2015. 98s. [cit. 2022-02-11]. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/ftt0>>.

Wargaming – guide to preparation and execution. 2006 [online]. Führungsakademie der Bundeswehr, Hamburg, 2006. 63s. Dostupné na internete: < <https://lnk.sk/keu3> >.

Wargaming Handbook. 2017 [online]. The Development, Concepts and Doctrine Centre Ministry of Defence, 2017. 112s. Dostupné na internete: < <https://lnk.sk/nacp> >.

Zákon č. 319/2000 Z. z. o obrane Slovenskej republiky v znení neskorších predpisov.

Zákon č. 306/2019 Z. z., ktorým sa mení a dopĺňa zákon č. 319/2002 Z. z. o obrane Slovenskej republiky v znení neskorších predpisov a ktorým sa menia a dopĺňajú niektoré zákony.

Smernica vlády Slovenskej republiky o plánovaní obrany štátu schválená uznesením vlády Slovenskej republiky č. 66 z 31. januára 2022.

Komplexné hodnotenie obrany Slovenskej republiky za rok 2019. Dostupné na internete: <<https://lnk.sk/ciab>>.

Ing. Mária MACHYNOVÁ

Ministerstvo obrany SR, Odbor krízového riadenia

+421 0960 312 716

maria.machynova@mil.sk